

WIZARD WARZ™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 DISK:

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK:

Type LOAD" and press RETURN. Game will load and run automatically.

SPECTRUM CASSETTE:

Type LOAD" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

SPECTRUM +3 DISK:

Insert disk, turn on the computer and press ENTER. Game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE:

Press CTRL and small ENTER keys. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK:

Type RUN" and press ENTER. Game will load and run automatically.

ATARI ST DISK:

Turn on the computer, insert disk and game will load and run automatically. When game ends the disk will automatically re-boot.

CASSETTE USERS:

Please take note. Wizard Warz is a multilevel game, therefore once a level has loaded, stop the cassette recorder. When you have completed a level press PLAY to load the next level. If you fail to complete either level 2 or level 3 and wish to play the game again, rewind the tape and press PLAY. You will restart the game from level 1.

OBJECTIVE

The Player starts as a "junior" wizard with relatively little power and few spells to start the game with. His ultimate aim is to become the chief wizard by beating the seven greatest magicians in the world.

When a monster is close its picture is displayed on the right hand side of the screen. The player picture on the left hand side is always visible, thus allowing three different player illustrations simultaneously. The player can then move the player character into contact with a monster in levels one and three, or selects a monster in level two, a combat arena is displayed in place of the map. The combat arena shows the player and enemy sprites and has obstacles in the form of holes in the patterned playing area. Combat shows the two forms. The player and monsters cast and throw spells (monsters are also able to cause damage by touching the player character).

Spells can alter the vision of the target making movement and combat more difficult, cause damage to the target, prevent damage from some monsters, create or steal enemy spells, alter the movement ability of the target.

The player or monster has a limited maximum number of spells. As he progresses, the player will fill up his spellbook and will have to make certain decisions as to which spells are most useful. This will depend on how skilfully the game is played. Both the player and his enemies have energy in three areas being used up by movement and spells:

PHY - PHYSICAL, SPI - SPIRITUAL, MEN - MENTAL. Energy may be regained during the game in a number of ways, such as eating food, winning combats and by transferring from category to category.

LEVEL 1

The player moves around a large scrolling map on which are four treasure cities and six monsters. Each monster is a treasure guardian and each treasure belongs to a city. When the player visits a city for the first time he will receive one food. If the player returns a treasure to the city to which it belongs he will get two food. When all six treasures have been returned to the relevant cities the player can go to the second level by visiting the seventh city.

LEVEL 2

A series of combats which are intended to decide if the player is suitable to challenge the seven wizards. This level will allow the player to gain more spells which will be needed in the final section of the game. The player can direct his movement on this level that have widely differing strengths and vulnerabilities. Three of the monsters each have their possession a magic item that any wizard must possess and only when these have been gained can the player proceed to the third and final level. The player can choose to combat the monsters in any order and as he gets to know the game, the player may decide not to fight certain monsters at all, if his strategy or style of play does not use the spell that a monster will give him as a reward for victory.

LEVEL 3

This level will take the player in turn to the strongholds of the seven wizards. The player will explore the wizards' den and encounter the creatures that the wizard in question keeps as guards, these monsters are new and unfamiliar to him. Eventually when the guardians have been defeated the player will meet and fight the wizard. The wizards are arranged in order of toughness.

GAME PLAY CONTROLS

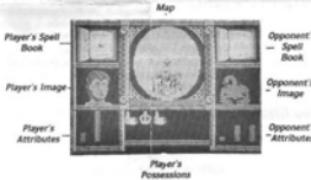
JOYSTICK PORT 1

FIRE - Cast spell (View next monster in part 2, selection phase).

KEYS

- S - Select Page of Spell Book.
- E - Eat food (get max PHY) or Enter combat from solution phases in level 2.
- T - Transfer MEN to 2 SPI.
- X - Eat or cure yourself.
- (or access victory prize displayed).
- V - Reject victory prize when displayed.
- F - Transfer 1 SPI to 2 PHY
- HELP key (Atari ST only) - Displays available options.

SCREEN LAYOUT



LEVEL 1

a. To begin your conquest you must select four spells. Once these have been selected you can start.

Available spells are displayed sequentially on the right hand spell book.

Press FIRE to get the spell displayed currently.

Press S to turn own spell book to a blank page before making a selection.

Press X to drop an unwanted spell.

When the player has four spells, press E to continue to the game. You will find yourself on a rolling landscape. You can explore the landscape and will find a variety of terrain as well as towns and monsters. (Monsters are represented as figures). To fight a monster place yourself near to it. To visit a town walk through it. Once you have fought and beaten a monster you will be rewarded with food.

b. Collect and return six items (CHALICE, ORB, SWORD, CROWN, KEY AND ERMINIE) to their correct towns, then go to the seventh town to set sail for LEVEL 2.

PHY points are deducted at a rate determined by the type of terrain currently occupied by the player.

VISITING TOWNS

Visiting the (unidentified) port has no effect unless all six items have been returned. Visiting a town, other than the port, for the first time without the relevant item, the player gets one food. If the player visits with the relevant item, it is exchanged for two food.

There are six monsters to be found on the map, each possessing

COMBAT

Unless a player has cast 'FLY' he will fall through gaps in the combat map, suffering PHY damage and leaving the combat.

The player will receive no contact damage, but all opponents will reduce his PHY and/or SPI to some extent on contact.

The player will die if any of his attributes fall to zero.

Press FIRE to start a new game. (Level 1 only)

Monsters are killed if any of their three attributes fall to zero. Note that most monsters begin combat with one or more of their attributes already at zero, this means that they are immune to damage in these categories and do not count them in the above condition.

LEVEL 2

N.B. Once defeated, a monster may not be re-selected.

a. SELECTION PHASE: Press FIRE to view monsters and E to enter combat with it.

b. When the player kills a monster, he will be rewarded with one of the following:

1. A SPELL - displayed on the right hand spell book.

Use S to turn own spell book to a blank page or unwanted spell. Then either press X to accept - the spell will then be copied to the current page of the spell book (any spell already on that page is lost) or press V to reject it, getting an appropriate attribute bonus as compensation.

N.B. A spell cannot be accepted if the spell book is on the familiar page.

2. A FAMILIAR - displayed on the right hand spell book.

Either press X to accept it (any current familiar is lost) or press V to reject it, getting an appropriate attribute bonus as compensation.

3. COMPLETE REJUVENATION - (i.e. to 46 pts) in one attribute category.

4. AN ITEM - added immediately to the player's inventory.

Three items: A WAND, RING AND DAGGER, are required before you may proceed to Level 3.

FAMILIARS - displayed automatically at start of each combat:

CREATURE

- Cat
- Crow
- Rat
- Frog

EFFECT

- Owner ignores STUN
- Owner always has MAXIMUM VISION
- Owner ignores FEAR
- Owner ignores FORGET

LEVEL 3

The player must defeat seven Mages in order.

Each Mage also has a familiar. A Mage's attributes are NOT REDUCED by his own SPELL CASTING only by damage received by the player's spells.

After defeating a Mage, the player's attributes will, if not already sufficient, be increased to match those of his next opponent.

MAGES (in order of appearance)

WOLF LORD

BEAR LORD

IMP LORD

OCHRE LORD

GRYPHON LORD

CRYSTAL LORD

DRAGON LORD

MONSTERS

KEY:

P - PHYSICAL, S - SPIRITUAL, M - MENTAL

CREATURE

CREATURE	MAIN ATTR	SPILLS	CONTACT DAMAGE
WEREWOLF	P IS MED	2	MEDIUM
SNAKE	P/M LOW	1	MEDIUM
SCORPION	P MED	0	MEDIUM
GT SPIDER	P LOW	1	LOW
TRIFFID	M V, HI	4	LOW
YETI	P HI	2	MEDIUM
TROLL	P V, HI	6	HIGH
VAMPIRE	S HI	6	VERY HIGH
SORCERESS	M HI	10	LOW
APE	P MED	0	LOW
GT LEECH	P V, HI	1	MEDIUM
GT TOAD	P MED	0	LOW
GT WASP	P V, LOW	0	LOW
UNICORN	M HI	6	HIGH
WARRIOR	P HI	1	MEDIUM
SKELETON	S MED	3	LOW
SPIRIT	S HI	3	MEDIUM
GLOPMAN	P HI	2	MEDIUM
RATMAN	P MED	2	LOW
EYEBALL	ALL LOW	5	LOW
AMAZON	P/M MED	1	MEDIUM
MINOTAUR	P HI	4	MEDIUM
MUMMIE	S MED	3	HIGH
INSECT MAN	ALLOW	5	HIGH
DWARF	M V, HI	2	MEDIUM
ELF	P MED	2	LOW
BLADES	M LOW	1	MEDIUM
CRYSTAL MAN	P V, HI	5	LOW
BEAR	P HI	0	LOW
STRIKER	P HI	0	LOW
DRAGON	ALLV, HI	7	MEDIUM
GRYPHON	P V, HI	4	LOW
OGRE	P V, HI	2	MEDIUM
FIRE IMP	P MED	1	LOW
MAGE	???	10	LOW

SPELLS

KEY:

M - MISSILE, R - RING OF PROTECTION, I - INSTANT S - SPIRITUAL POINTS, p - PHYSICAL POINTS, m - MENTAL POINTS

PHYSICAL SPELLS

IMAGE	NAME	COST TYPE	EFFECT
	Slow	1p	M Slow target rate for 7 seconds
	Fireball	2p	M -6 physical
	Icy Blast	2p	M -6 physical
	Rock Shower	2p	M -6 physical
	Magic Missile	1p	M -6 physical
	Split	2p	M -3 physical
	Wall of Fire	5p	R Stops missile PHY damage but not contact PHY damage. Can be destroyed by rock shower. damage -3 PHY on contact.
	Wall of Ice	5p	R Stops all PHY damage. Destroyed by Fireball.
	Wall of Stone	5p	R Stops all PHY damage. Destroyed by Icy Blast.

SPIRITUAL SPELLS

IMAGE	NAME	COST	TYPE	EFFECT
○	Far Vision	2s	I	Increases vision radius
●	Blind	1s	M	Reduces vision radius
△	Fear	1s	M	Retreats target
○	Evil Eye	1s	M	-3spiritual
○	Heavenly Bolt	1s	M	-3spiritual
○	Protection/Evil	4s	R	Stops all SPI damage

MENTAL SPELLS

IMAGE	NAME	COST	TYPE	EFFECT
○	See Invisible	1m	I	Enables the player to see invisible adversaries
●	Invisible	4m	I	Renders the player invisible
○	Teleport	1m	I	Player: Leave combat/ Monster: re-position
○	Fly	6m	I	Allows player to pass over holes in the combat screen
+	Mindwreck	1m	M	-3mental
○	Stun	1m	M	Immobilise target for 7 secs.
○	Neutralise Magic	6m	M	-6mental, destroys rings, cancels 'Slow' on caster
○	Forget	3m	M	Opponent forgets spell (i.e. the spell is lost)
○	Steal Spell	3m	M	Gets opponent's displayed spell, if stopped by mirror get mirror, NB Steal spell will not work if your spell book is full, 'evil eye' cannot be stolen.
○	Tower of Will	4m	R	Stops all mental spells except 'Neutralise Magic'
○	Mirror	6m	R	Caster of incoming spells suffers the result (destroyed by 'Neutralise Magic')

WIZARD WARZ™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**CBM 64/128 CASSETTE:**

Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

CBM 64/128 DISQUE:

Tapez LOAD"...,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM CASSETTE:

Tapez LOAD"...,1 et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

SPECTRUM +3 DISQUE:

Introduisez le disque, mettez l'ordinateur sous tension et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC CASSETTE:

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

AMSTRAD CPC DISQUE:

Tapez RUN/DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST DISQUE:

Mettez l'ordinateur sous tension, introduisez le disque et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Quand le jeu se termine, le disque sera relancé automatiquement.

UTILISATEURS DE CASSETTE:

VEUILLES NOTER que Wizard Warz se charge en plusieurs étapes, donc dès qu'un va nous s'est chargé, arrêtez l'enregistreur. Quand vous aurez terminé un niveau, appuyez sur PLAY pour charger le prochain niveau. Si vous ne réussissez pas à compléter ou niveau 2 ou niveau 3, et que vous voudriez rejouer, rembobinez la cassette et appuyez sur PLAY. Vous recommencerez au niveau 1.

L'OBJET

Le joueur commence un tant que magicien junior avec relativement peu de pouvoir et jeu de sorts. Son but est de devenir le maître magicien en battant les sept plus grands magiciens du monde. Quand le joueur a tout pris, sa photo est affichée sur la droite de l'écran. La photo du joueur à gauche de l'écran est toujours visible. Il y a trois différentes illustrations du joueur montrant le niveau atteint dans le jeu. Lorsque le joueur entre en contact avec un monstre dans les niveaux 1 et 2 ou lorsqu'il sélectionne un monstre dans la deuxième niveau, une arène de combat est affichée au lieu de l'art. L'arène de combat montre les effets du joueur et de l'ennemi et contient des obstacles sous la forme de trou dans la zone de jeu dessinée.

Le joueur a deux formes: le joueur et les sorts. Les sorts (les monstres) peuvent tout causer dégâts en touchant le caractère du joueur. Les sorts peuvent modifier la vision de l'objectif, rendant le mouvement; et le combat plus difficiles, causer des dégâts à l'objectif, empêcher une attaque ennemie ne cause de dégâts, effacer ou voler les sorts ennemis, modifier la puissance de mouvement de l'objectif.

Le joueur ou le monstre ont un nombre maximum limité de sorts. A mesure qu'il progresse, le joueur remplira son livre de sorts et devra prendre certaines décisions quant aux sorts les plus utiles.

Ceci dépendra du niveau et technique auquel se joue le jeu. Le joueur et ses ennemis ont de l'énergie dans trois zones que le mouvement et les sorts épuisent.

PHYSICAL SPI - SPIRITUAL MEN - MENTAL: L'énergie se

récupère de plusieurs manières pendant le jeu, par exemple en mangeant de la nourriture, en gagnant des combats et en passant d'une catégorie à l'autre.

NIVEAU 1

Le joueur se déplace autour d'une grande carte qui défile et sur laquelle se trouvent sept villes et six monstres. Chaque monstre est un gardien de trésor et chaque trésor appartient à une ville. Chaque fois que le joueur visite une ville, il recevra une nourriture. S'il rend à une ville un trésor qui lui appartient, il recevra deux nourritures. Une fois les six trésors rendus aux villes auxquelles ils appartiennent, le joueur peut alors passer au deuxième niveau en visitant la septième ville.

NIVEAU 2

Une série de combats dont le but est de décider si le joueur est en mesure de dépasser le niveau 1. Ces combats permettent au joueur de gagner d'avantage de sorts dont il a besoin dans les dernières batailles. Il y a dans ce niveau environ 30 monstres différents, ayant des forces et vulnérabilités très différentes. Trois des monstres possèdent chacun un article magique que tout magicien doit acquérir. Ce n'est que lorsque le joueur se sera emparé de ces articles qu'il pourra passer au troisième et dernier niveau. Le joueur peut choisir de combattre les monstres dans n'importe quel ordre. Au début de chaque combat dans ce niveau, le joueur peut décider de la pas du tout combattre les certains monstres si sa stratégie ou son style de jeu l'utile pas. Il sort un monstre lui fournit comme récompense pour une victoire.

NIVEAU 3

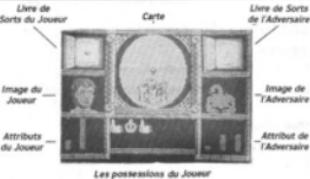
Ce niveau emmènera le joueur à chacun des riefs des sept magiciens. Le joueur explore le repaire des magiciens et rencontrera les créatures que le magicien concerné utilise comme gardes. Ces créatures sont nouvelles et ne lui sont pas familières. Une fois les gardiens défaits, le joueur rencontrera et combattront le magicien. Les magiciens sont classés par ordre de robustesse.

COMMENT JOUER LES COMMANDES**MANCHE A BALAI SUR ENTREE 1.**

FEU - Jetez un sort (Visionnez le prochain monstre dans le niveau 2, phase de sélection).

LES TOUCHES

- S - Sélectionnez la page du livre de sort.
- E - Mangez la nourriture (prenez le maximum de PHY) ou entrez en combat des sorts de sélection dans le niveau 2.
- T - Transférer 1 SPI à 2 SPI.
- X - Effacez le sort en cours.
- (ou acceptez le prix de la victoire affiché).
- V - Rejetez le prix de la victoire quand il est affiché.
- F - Transférer 1 SPI à 2 SPI.
- La touche HELP (Atari ST seulement) affiche les options disponibles.

ORGANISATION DE L'ECRAN**NIVEAU 1**

- a. Pour commencer votre conquête, vous devez sélectionner un monstre. Une fois ceux-ci sélectionnés, vous pouvez commencer.

Les sorts disponibles sont affichés en séquences sur le livre de sorts de droite.

Appuyez sur FEU pour avoir le sort affiché couramment.

Appuyez sur S pour tourner votre propre livre de sorts à une page vide avant de faire une sélection.

Appuyez sur X pour laisser tomber un sort que vous voulez pas.

Quand le joueur obtient quatre sorts, appuyez sur E pour continuer le jeu.

Vous vous retrouvez sur le paysage de combat. Vous pouvez explorer le paysage et vous trouver une variété de terrains tels que les villes et les monstres (les monstres sont représentés par des figures). Pour combattre un monstre, placez-vous à côté de lui. Marchez à travers une ville pour la visiter. Lorsque vous battez un monstre, vous recevez un article.

VISITE DES VILLES

Le fait de visiter le port (non identifié) n'a aucun effet si les six articles n'ont pas été rendus.

En visitant une ville, autre que le port, pour la première fois et sans l'article approprié, le joueur obtient une nourriture.

Si le joueur fait une visite avec l'article approprié, cet article est échangé contre deux nourritures.

Vous devez trouver sur la carte six monstres, chacun possédant un des six articles.

LE COMBAT

Si le joueur n'a pas jeté le 'FLY', il tombera à travers les failles de la carte de combat, subissant ainsi des dégâts PHY et quittant le combat. Le joueur ne subira pas de dégâts de contact mais tous les adversaires réduiront son PHY et/ou son SPI au contact, dans une certaine mesure.

Le joueur mourra si l'un de ses attributs tombe à zéro.

Appuyez sur FEU pour commencer un nouveau jeu. (niveau 1). Les monstres sont tués si l'un de leurs trois attributs tombe à zéro. Notez que la plupart des monstres commencent avec un ou plusieurs de leurs attributs déjà à zéro. Ceci signifie qu'ils sont immuni contre les dégâts dans ces catégories. Ne les comptez pas dans cette condition.

NIVEAU 2

N.B. Une fois défait, un monstre ne peut pas être résélectionné.

a. PHASE DE SELECTION:

Appuyez sur FEU pour visionner les monstres et sur E pour entrer en combat avec l'un d'eux.

b. Quand le joueur tue un monstre, il reçoit en récompense l'un des articles suivants:

1. UN SORT - affiche sur le livre de sorts de droite.
2. Un SPIRITUAL SPI - SPIRITUAL MEN - MENTAL: l'énergie se récupère de plusieurs manières pendant le jeu, par exemple en mangeant de la nourriture, en gagnant des combats et en passant d'une catégorie à l'autre.
3. REAJUSTEMENT TOTAL -- (i.e. à 40 points) dans une catégorie d'attributs.
4. UN ARTICLE -- ajouté immédiatement à l'inventaire des joueurs.

Trois articles: WAND (BAGUETTE), RING (BAGUE) et DAGGER (POIGNARD) sont requis avant de pouvoir passer à la troisième niveau.

FAMILIARS – affichés automatiquement au début de chaque combat.

CREATURE

EFFECT

Chair Propriétaire ignore STUN (Immobilisation).
Cornelle Propriétaire a toujours une vision MAXIMUM.
Rat Propriétaire ignore FEAR (Peur).
Grenouille Propriétaire ignore FORGET (Oublier).

NIVEAU 3

Le joueur doit défaire sept images dans l'ordre.

Chaque mage a également un familiar. Les attributs d'un mage

IMP PACTS est son propre JET DE SORT mais seulement par les sorts infligés par les sorts du joueur.

Une fois que le joueur a défailli un mage, ses attributs, s'ils ne sont pas déjà suffisants, seront augmentés pour égaler ceux de son prochain adversaire.

Les mages dans l'ordre dans lequel ils apparaissent:

WOLF LORD (Loup)
BEAR LORD (Ours)
IMP LORD (Diablotin)
OGRE LORD
GRYPHON LORD (Griffon)
CRYSTAL LORD
DRAGON LORD

LES MONSTERS

TOUCHE:

F – PHYSICAL, S – SPIRITUAL, M – MENTAL

CREATURE	ATTRIBUTS PRINCIPAUX	SORTS	DÉGATS DE CONTACT
LOUP-CAROU	P/S MOY	2	MOYEN
SERPENT	P/M BAS	1	MOYEN
SCORPION	P MOY	0	MOYEN
ARAGNEEGTE	P BAS	1	BAS
TRIFFID	M T. HT	4	T. BAS
YETI	P HT	2	MOYEN
TROLL	P T. HT	6	MOYEN
VAMPIRE	S T. HT	6	T. HAUT
SORCIÈRE	M T. HT	10	T. BAS
SANGSUE GTE	P MOY	0	BAS
CRÉPACUA GT	P MOY	1	MOYEN
GUEPE GTE	P T. BAS	0	BAS
LICORNE	M HT	6	HAUT
GUERRIER	P HT	1	MOYEN
SQUELETTE	S MOY	2	HAUT
EXT	S HT	5	HAUT
GLOPMAN	P HT	2	MOYEN
RATMAN	P MOY	2	BAS
EYEBALL	ALL BAS	5	T. BAS
AMAZONE	P/M MOY	1	MOYEN
MINOTAURE	P HT	4	MOYEN
ZOMBI	S MOY	1	HAUT
GODZIN	ALL BAS	5	HAUT
FEU ELEMENTAIRE	T. HT	2	MOYEN
HARRY	P MOY	2	BAS
MILLE-PATTES GT	P MOY	0	T. BAS
CHAUVE-SOURIS GTE	T. BAS	0	T. BAS
GENIE	M MOY	7	T. BAS
Sphère	M HT	4	T. BAS
ARMURE	P T. HT	2	MOYEN
MARIE	S HT	3	T. HAUT
HOMMEE INSECTS	P HT	3	MOYEN
NAIN	M T. HT	1	BAS
LUTIN	M MOY	3	BAS
LAMES	M BAS	1	MOYEN
HOMMEE CRISTAL	P T. HT	5	MOYEN
OURS	P HT	0	MOYEN
LOUP	P BAS	0	BAS
DRAGON	ALL T. HT	7	MOYEN
YOGHON	P HT	4	MOYEN
OGRE	P T. HT	2	MOYEN
DIABLOTIN DE FEU	P MOY	1	BAS
MAGE	???	10	BAS

LES SORTS

TOUCHE:

M – MISSILE, R – ANNEAU DE PROTECTION, I – INSTANT S – POINTS SPIRITUAL, P – POINTS PHYSICAL, M – POINTS MENTAL

LES SORTS PHYSICAL

IMAGES	NOM	COUT	TYPE	EFFET
	Lent	1p	M	Taux d'objectif lent pour 7 secondes.

Boule de feu 2p M -6 physical

Rafale glacée 2p M -6 physical

Avalanche de rochers 2p M -6 physical

Missile Magique 1p M -6 physical

Crachat 2p M -3 physical

Mur de feu 5p R Arrête dégâts de missile PHY mais pas les dégâts de contact PHY. Peut être détruit par avalanche de rochers.

IMAGES NOM COUT TYPE EFFET

Mur de glace Sp R Arrête tous dégâts PHY. Détruit par Boule de feu.

Mur de pierres Sp R Arrête tous dégâts PHY. Détruit par rafale glacée.

LES SORTS SPIRITUAL

IMAGES NOM COUT TYPE EFFET

Vision lointaine 2s I Augmente rayon de vision.

Aveugle 1s M Réduit rayon de vision.

Peur 1s M Retire objectif.

Mauvais œil 1s M -3 spiritual

Eclair paradiagique 1s M -3 spiritual

Protection/ Mal 4s R Arrête tous dégâts SPI.

LE SORTS MENTAL

IMAGES NOM COUT TYPE EFFET

Voyez Invisible 1m I Permet au joueur de voir des adversaires invisibles.

Invisible 4m I Rend le joueur invisible.

Téléport 1m I Jouez: quitte le combat. Monstre: re-position

Volez 6m I Permet au joueur de passer au-dessus des trous dans l'écran de combat sans dégâts.

Torture d'Esprit 1m M -3 mental

Immobilise 1m M Immobilise objectif pendant 7 secondes.

Neutralisez 6m M -6 mental, détruits les anneaux annule 'Slow' sur lanceur.

Oubliez 3m M Adversaire oublié sort (i.e. le sort est perdu).

Vole un sort 3m M Prend le sort affiché de l'adversaire; si empêché par un miroir, prenez le miroir. N.B. Le vol de sorts ne peut pas se produire si votre livre de sorts est plein. Le 'Mauvais Oeil' ne peut pas être volé.

Tour de Volonté 4m R Arrête tous sorts mental sauf 'Neutralisez Magique'

Miroir 6m R Le lanceur de missiles subit ses conséquences (détruit par Neutralisez Magique)

WIZARD WARZ

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE:

Drücken Sie die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Drücken Sie PLAY auf dem Kassettenrekorder.

CBM 64/128 DISKETTE:

Tippen Sie LOAD™, B, 1 und drücken Sie RETURN. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SPECTRUM KASSETTE:

Tippen Sie LOAD™ und drücken Sie ENTER. Drücken Sie PLAY auf dem Kassettenrekorder.

SPECTRUM +3 DISKETTE:

Legen Sie die Diskette ein, schalten Sie den Computer ein und drücken Sie ENTER. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

AMSTRAD CPC KASSETTE:

Drücken Sie die CTRL- und kleine ENTER-Tasten. Drücken Sie PLAY auf dem Kassettenrekorder.

AMSTRAD CPC DISKETTE:

Tippen Sie RUN/DISK und drücken Sie ENTER. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

ATARI ST DISKETTE:

Schalten Sie den Computer ein, legen Sie die Diskette ein und das Spiel lädt und läuft automatisch. Wenn das Spiel beendet ist, setzt die automatische Startroutine der Diskette ein (boot).

KASSETTENBENUTZER:

Kassettenbenutzer sollen beachten daß Wizard Warz ein Multi-Ladespiel ist, d.h. sobald ein Level geladen hat, müssen Sie den Kassettenrekorder stoppen. Haben Sie einen Level beendet, drücken Sie PLAY um den nächsten zu laden. Sollten Sie entweder Level 2 oder Level 3 nicht beendet haben und das Spiel wiederholt wollen, spulen Sie die Kassette zurück und drücken PLAY. Sie werden dann das Spiel auf Level 1 neu starten.

SPIELGEGENSTAND

Der Spieler fängt ein "Junior" Zauberer mit relativ wenig Macht und nur ein paar Zauberbüchern an. Sein oberstes Ziel ist, Überzauberer zu werden, indem er die größten Zauberer der Welt schlägt.

Wenn ein Monster in der Nähe ist, wird sein Bild auf der rechten Bildschirmeite gezeigt. Das Bild des Spielers auf der linken Seite ist immer sichtbar. Es gibt drei verschiedene Darstellungen des Spielers, die anzeigen, welche Ebene im Spiel erreicht werden ist. Wenn der Spieler mit einem Monster in Ebene eins und drei in Berührung kommt, wird die Ebene als ein Monsterauswurf wird und wird eine Karte eine Karte eine Karte ausgeworfen. Die Karte informiert den Spieler und die feindlichen Kobolde und hat Hindernisse in Form von Löchern im gemusterten Spielfeld.

Kampf besteht aus zwei Arten. Die Spieler und Monster schleudern sich Zauberbücher entgegen (Monster sind ebenfalls dazu in der Lage. Unheil anzurufen. indem sie die Spielerfigur berühren).

Zauberbücher können die Sicht auf ein Ziel verändern, indem sie Bewegung und Gefecht erschweren, das Ziel beschädigen, Schaden von Feindangriff verhindern, die feindlichen Zauberbücher stören oder Zauberbücher und die Bewegung des Zieldurchgangs.

Der Spieler oder das Monster haben eine begrenzte maximale Anzahl an Zauberbüchern. Während der Spieler fortschreitet, füllt er sein Zauberbücherrbuch auf und hat bestimmte Entscheidungen zu fallen, bei denen Zauberbücher sehr nützlich sind. Das hängt davon ab, wie geschickt das Spiel gespielt wird. Zudem kann die Energie des Spielers, als auch der Feinde, wird in drei Feldern durch Bewegung und Zauberbücher aufgewandt.

Der Spieler oder das Monster haben eine begrenzte maximale Anzahl an Zauberbüchern. Während der Spieler fortschreitet, füllt er sein Zauberbücherrbuch auf und hat bestimmte Entscheidungen zu fallen, bei denen Zauberbücher sehr nützlich sind. Das hängt davon ab, wie geschickt das Spiel gespielt wird. Zudem kann die Energie des Spielers, als auch der Feinde, wird in drei Feldern durch Bewegung und Zauberbücher aufgewandt.

PHY – PHYSICAL, SPI – SEELISCH, MEN – GEISTIG. Während des Spiels kann Energie auf zahlreiche Art wiederhergestellt werden, wie z.B. durch Ruhetaufnahme, Kampfsiege und beim Übergang von einer Kategorie zur nächsten.

EBENE 1

Der Spieler bewegt sich auf einer großen, über den Bildschirm gleitenden Stadt, auf der sich sieben Städte und sechs Monster befinden. Jedes Monster stellt einen Schatzwächter dar und jeder Schatz gehört jeweils zu einer Stadt. Wenn der Spieler eine Stadt zu seinem Monsterrat bringt, erhält er eine Belohnung.

Wenn der Spieler einen Schatz der Stadt zu seinem Monsterrat bringt, zu der er gehört, bekommt er zwei Nahrungsportionen. Wenn er alle sechs Schätze zu den jeweiligen Städten zurückgebracht hat, kann der Spieler zur zweiten Spielebene weitergehen, indem er die siebte Stadt aufsucht.

EBENE 2

Eine Serie von Kämpfen, die entschieden sollen, ob der Spieler gewinnt oder verloren hat. Jedes Kämpfer erhält eine Belohnung, die dem Spieler entspricht. Wenn der Spieler gewinnt, erhält er eine Belohnung, die dem Spieler entspricht. Der Spieler kann die Ruhetaufnahme in der er mit dem Monsterrat kämpft, wählen und so, wie er das Spiel nach und nach erlernt, kann er sie, daßer Spieler sich dazu entscheidet, mit bestimmten

